

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Setiap orang dalam hidup membutuhkan pendidikan, karena kualitas kehidupan suatu bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Karena itu, peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) dan Standar Kelulusan (SKL) merumuskan bahwa pendidikan nasional didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis.

Aripiyah (2006: 2) mengungkapkan, di Sekolah Dasar (SD) pembelajaran matematika masih saja dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan tidak menarik. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dianggap oleh sebagian siswa masih kurang menyenangkan dan perlu adanya perbaikan sesuai dengan yang diharapkan dalam KTSP.

Kurangnya minat siswa mempengaruhi penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya minat siswa saat proses pembelajaran dapat membuat siswa tidak fokus, cenderung bermain dengan teman, atau

bahkan mengantuk. Guru dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan pun tercapai. Untuk menarik perhatian siswa sehingga lebih fokus, dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan metode, model, atau media.

Salah satu cara yang digunakan peneliti untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik adalah menggunakan suatu metode pembelajaran. Kamus besar bahasa Indonesia (2001: 740) mengartikan bahwa metode merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Secara umum, metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Karena itu perlu adanya suatu inovasi untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran matematika. Peneliti pun memilih metode latihan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Tidak hanya menggunakan sebuah metode dalam proses pembelajarannya, peneliti juga menggunakan sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat lebih membantu dalam menyampaikan materi pelajaran dan menarik perhatian siswa. Seperti yang diungkapkan Sadiman (2006: 6) media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan

dalam mencapai tujuan-tujuan belajar. Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah media realia.

Endriani (2011) mengungkapkan bahwa realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Pemanfaatan media realia tidak harus selalu dihadirkan dalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai suatu kegiatan observasi pada lingkungannya. Begitupula dengan Henrich, dkk (dalam Callysta, 2013) mengungkapkan bahwa media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas dan siswa kelas IV di SD Karunia Imanuel mengenai aktivitas dan hasil belajar, diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika. Dari data dan dokumen yang diperoleh peneliti, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan untuk mata pelajaran Matematika adalah 62 dan hasil belajar siswa masih kurang dari KKM. Dilihat dari hasil ulangan siswa, siswa yang telah mencapai nilai KKM untuk mata pelajaran matematika dari 18 siswa, 6 orang siswa atau 33,3% siswa telah mencapai KKM sedangkan 12 orang siswa atau 66,7% siswa belum mencapai KKM. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Matematika juga masih kurang dikarenakan kurangnya minat dari siswa. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan guru jarang menggunakan media pada mata pelajaran Matematika.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa, dapat disebabkan oleh metode mengajar yang digunakan kurang sesuai dengan kondisi siswa. Seperti yang dikemukakan Slameto (2003: 65) bahwa: metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Penggunaan metode mengajar tidak mungkin sama untuk setiap materi yang diajarkan pada jenjang yang berbeda. Belajar matematika adalah proses yang aktif, semakin bertambah aktif anak dalam belajar matematika semakin ingat anak akan pelajaran matematika itu. Suwangsih dan Tiurlina (2006: 19) mengungkapkan bahwa belajar matematika melalui latihan dapat menghasilkan hasil yang baik. Karena untuk memperoleh keterampilan dan ketangkasan dalam matematika diperoleh latihan berkali-kali atau terus menerus.

Kurangnya tingkat berfikir siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para guru. Karena itu, guru dituntut mampu merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat. Agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini berarti bahwa siswa dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata. Confusius (dalam Zarkasi, 2009: 49) pernah menekankan pentingnya arti belajar dari pengalaman dengan perkataan; “saya dengar dan saya lupa”, “saya lihat dan saya ingat”, “saya lakukan dan saya paham”. Salah satu sistem yang dapat diterapkan yakni siswa belajar dengan “melakukan”. Selama proses “melakukan” mereka akan memahami dengan lebih baik dan menjadi lebih antusias di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin memperbaiki pembelajaran dengan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode latihan dengan media realia pada matematika dengan materi bangun ruang kelas IV SD Karunia Imanuel, Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun faktor-faktor dalam masalah ini yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi kurang menarik atau kurang tepat.
2. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi jarang digunakan.
3. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditentukan.
4. Saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan dan lebih senang mengobrol dengan temannya atau bahkan mengantuk.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar matematika siswa menggunakan metode latihan dengan media realia pada kelas IV SD Karunia Imanuel, Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014?

2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar matematika siswa menggunakan metode latihan dengan media realia pada kelas IV SD Karunia Imanuel, Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Meningkatkan aktivitas belajar matematika menggunakan metode latihan dengan media realia pada siswa kelas IV SD Karunia Imanuel, Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan metode latihan dengan media realia pada siswa kelas IV SD Karunia Imanuel, Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Siswa
  - a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika.
  - b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.
2. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dan pengalaman serta masukan tentang penggunaan metode latihan dengan media realia, pada pembelajaran matematika.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan menggunakan metode latihan dengan media realia untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Karunia Imanuel, Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.

4. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, sehingga kelak dapat menjadi seorang guru yang professional.